

EUROPEAN PATENT OFFICE

Patent Abstracts of Japan

PUBLICATION NUMBER : 09215812
PUBLICATION DATE : 19-08-97

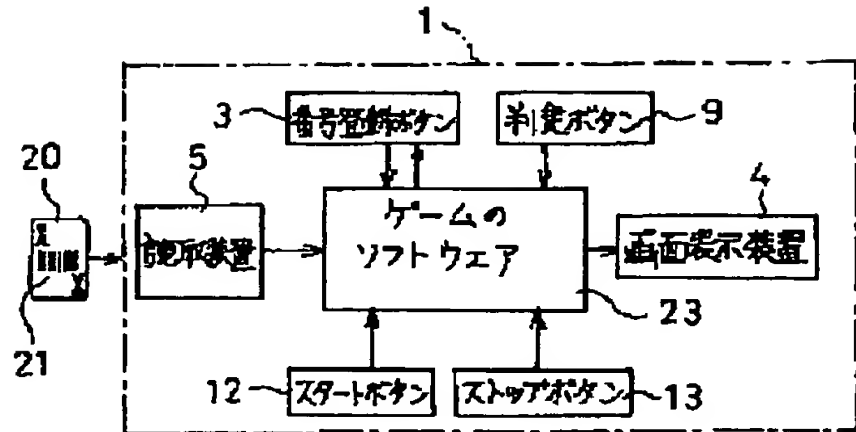
APPLICATION DATE : 07-02-96
APPLICATION NUMBER : 08045457

APPLICANT : SAIKOU:KK;

INVENTOR : SATO YUMIKO;

INT.CL. : A63F 1/02 A63F 5/00 A63F 9/22
G06K 7/10

TITLE : CODE CARD GAME MACHINE



ABSTRACT : PROBLEM TO BE SOLVED: To play a game with reality and amusement even by a number of players at a time by providing an optical reading device for a code card, software for a game actuated based on read data, and an image display device for contents of the game.

SOLUTION: A code card game machine 1 is provided with plural code cards 20 in which sorts of card games and other specific data are printed as bar codes 21 or two-dimensional digital codes, an optical reading device 5 for them, game software 23 connected to the optical reading device 5 to be actuated based on the read data, and an image display device 4 for game contents. The game software 23 to be actuated is selected, plural code parts 20 in which the bar codes 21 or two-dimensional digital codes are printed are read one by one in the optical reading device 5 by game players, outcome of the game is decided under conditions selected by a computer based on the read data, and result is displayed in the image display device 4.

COPYRIGHT: (C)1997,JPO

BEST AVAILABLE COPY

BEST AVAILABLE COPY

THIS PAGE BLANK (USPTO)

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平9-215812

(43) 公開日 平成9年(1997)8月19日

(51) Int.Cl. ⁶	識別記号	序内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F	1/02		A 6 3 F	1/02
	5/00			5/00
	9/22			9/22
G 0 6 K	7/10		G 0 6 K	7/10

審査請求 未請求 請求項の数 2 F D (全 5 頁)

(21) 出願番号 特願平8-45457

(22) 出願日 平成8年(1996)2月7日

(71) 出願人 591158047

有限会社彩光

福島県郡山市田村町上行合字西川原81番地

(72) 発明者 佐藤 由美子

福島県郡山市田村町上行合字西川原81番地

有限会社彩光内

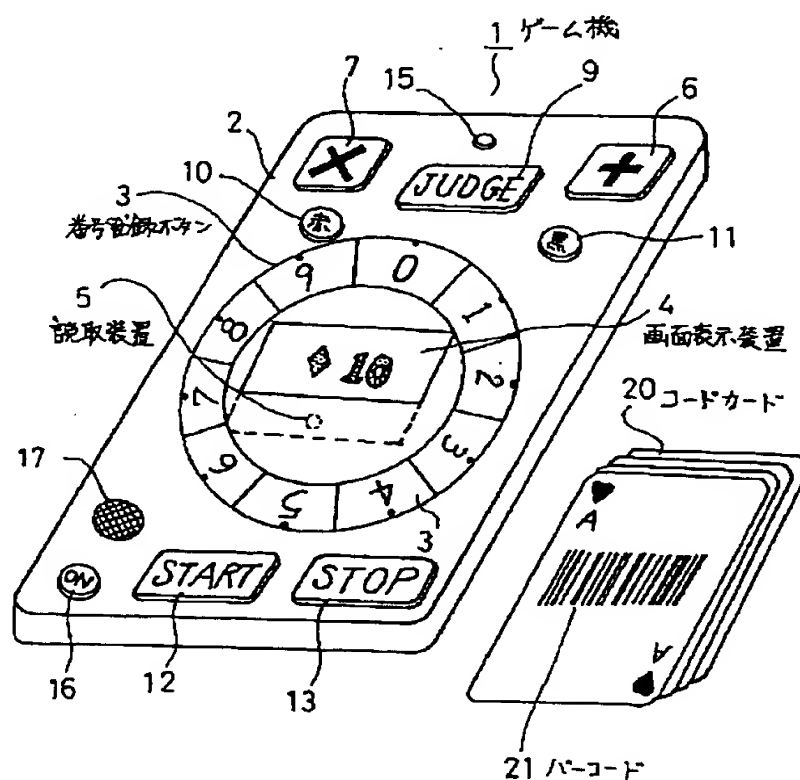
(74) 代理人 弁理士 吉川 勝郎

(54) 【発明の名称】 コードカードゲーム機

(57) 【要約】

【課題】 カードゲームとコンピューターゲームとを組み合わせ、同時に多人数でも遊ぶことができると共に、時間的なタイミングや複雑な条件設定ができ、またゲーム盤と組み合わせて使用することもできるので、現実感があって更に面白く遊ぶことができるバーコードカードゲーム機を提供するものである。

【解決手段】 トランプの種類や、固有のデーターなどをバーコード21で夫々印刷した複数枚のコードカード20と、このコードカード20の光学的な読取装置5と、この読取装置5に接続され読み込んだデーターに基づいて作動するゲームのソフトウェア23と、ゲーム内容の画面表示装置4とからなることを特徴とするものである。



BEST AVAILABLE COPY

【特許請求の範囲】

【請求項1】 トランプの種類や、固有のデータなどをバーコードや二次元デジタルコードで夫々印刷した複数枚のコードカードと、このコードカードの光学的な読取装置と、この読取装置に接続され読み込んだデータに基づいて作動するゲームのソフトウェアと、ゲーム内容の画面表示装置とからなることを特徴とするコードカードゲーム機。

【請求項2】 ゲームのスタートおよびストップボタンと番号登録ボタンを設けたことを特徴とする請求項1記載のコードカードゲーム機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明はバーコードや二次元デジタルコードを印刷した複数枚のコードカードと、ゲーム機を組合わせたコードカードゲーム機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来より一般に行なわれているゲームとしてはトランプがある。このトランプは53枚のカードの組み合わせによって色々ゲームを楽しむことができるが、カードであるため時間的なタイミングや複雑な条件設定ができない。また近年、ファミコンなどのテレビゲームや、液晶画面を設けたポケットゲームなど、画面が変化し音声も出るビジュアルなコンピューターゲームが盛んに行なわれるようになって来た。しかしながら、コンピューターゲームは同時に一人か二人でしか遊ぶことができず、またチップなどのやり取りもなくスイッチを切ると映像が消えてしまい現実感が全くない。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】本発明は上記欠点を除去し、カードゲームとコンピューターゲームとを組合わせて、同時に多人数でも遊ぶことができると共に、時間的なタイミングや複雑な条件設定ができ、またゲーム盤と組合わせて使用することもできるので、現実感があって更に面白く遊ぶことができるコードカードゲーム機を提供するものである。

【0004】

【課題を解決するための手段】本発明の請求項1記載のコードカードゲーム機は、トランプの種類や、固有のデータなどをバーコードや二次元デジタルコードで夫々印刷した複数枚のコードカードと、このコードカードの光学的な読取装置と、この読取装置に接続され読み込んだデータに基づいて作動するゲームのソフトウェアと、ゲーム内容の画面表示装置とからなることを特徴とするものである。

【0005】このコードカードゲーム機は、作動するゲームのソフトウェアを選定して、バーコードや二次元デジタルコードでトランプのカードやデータを夫々印刷した複数枚のコードカードを、ゲームの参加者が光学的

な読取装置に1枚ずつ読み取らせて、その読み込んだデータをコンピューターが選んだ条件の下で勝敗を決め、この結果を画面表示装置に表示するようにしたものである。

【0006】更に本発明の請求項2記載のコードカードゲーム機は、ゲームのスタートおよびストップボタンと番号登録ボタンを設けたことを特徴とするもので、番号登録ボタンによりゲームのソフトウェアを選定したり、掛け率を選定させ、更にスタートおよびストップボタンにより、コンピューターが選ぶ条件のタイミングを決めることにより、参加者の判断と、コンピューターによる意外性を組み合わせることができる。

【0007】

【発明の実施の形態】以下本発明の実施の一形態を図1および図2を参照して詳細に説明する。図において1はゲーム機で、本体ケース2の表面中央部に0番から9番までの番号登録ボタン3…がリング状に取付けられている。この番号登録ボタン3には夫々発光ダイオードが組込まれて点滅するようになっている。またリング状に配置した番号登録ボタン3…の内側上部には液晶画面による画面表示機構4が設けられ、この下部にはレーザーによる光学的な読取装置5が設けられている。また本体ケース2の上部コーナーには「+」の足し算選択ボタン6と、「×」の掛け算選択ボタン7が設けられている。この両選択ボタン6、7の間には「JUDGE」の判定ボタン9が設けられている。

【0008】またこの両側には「赤」の赤カード選択ボタン10と、「黒」の黒カード選択ボタン11が設けられている。また本体ケース2の下部側には「START」のスタートボタン12と、「STOP」のストップボタン13が設けられている。本体ケース2の上部中央にはリセットボタン15が設けられ、更に下部コーナーに「ON」の電源スイッチ16と、スピーカー17が設けられている。また20はトランプカードにバーコード21を印刷したコードカード20である。

【0009】またゲーム機1の内部概略構造は図2に示すように、ゲームのソフトウェア23には複数のゲームが記録されており、番号登録ボタン3により任意のゲームを選定できるようになっている。また光学的な読取装置5はゲームのソフトウェア23に接続され、コードカード20のバーコード21を読み取って、ゲームを作動させるようになっている。またスタートボタン12とストップボタン13、および判定ボタン9の信号は、ゲームのソフトウェア23に出力されて、ゲームの開始や停止、判定を行ない、その結果を画面表示装置4に表示するようになっている。

【0010】上記構成のコードカードゲーム機1でトランプとルーレットを組合せたトランブルーレットゲームを行なう場合について説明する。まずゲーム機1の電源スイッチ16を入れて、スタートボタン12を押し、トラン

ブルーレットゲームを選定する番号登録ボタン3の「1」のボタンを押し、更にストップボタン13を押すと、ゲームのソフトウェア23でトランプブルーレットゲームのソフトが選定される。

【0011】参加者は2～8名程度参加でき、参加者の中からジャンケンで親を決める。親はコードカード20を良く切って、裏向きにして参加者に同数ずつ配る。次に親は、「1」の番号登録ボタン3を押してから、自分のコードカード20の内から1枚を取り、これを裏向きにして光学的な読取装置5に当てるとピーという音がして読取の確認が行なわれる。次に掛けるチップの枚数に相当する数字の番号登録ボタン3を押してからストップボタン13を押すと親の登録が終わる。

【0012】次に子は、「2」の番号登録ボタン3を押してから、自分のコードカード20の内から1枚を取り、これを裏向きにして光学的な読取装置5に当てるとピーという音がして読取の確認が行なわれる。次に掛けるチップの枚数に相当する数字の番号登録ボタン3を押してからストップボタン13を押すと、子の登録が終わる。

【0013】以下同様に、順に子が登録して全員の登録が終了したら、親はスタートボタン12を押すと、ゲームのソフトウェア23が作動し、中央に設けた数字表示の番号登録ボタン3が順次点滅を開始し、何回か点滅が回転しているところで、親がストップボタン13を押すと、ピピピピーという音と共にある1か所の番号登録ボタン3で止る。この後、コンピューターが選んだトランプのカードの1枚が、画面表示装置4に表示される。例えば、親がハートの「5」のコードカード20を登録し、子がダイヤの「10」、とスペードの「7」のコードカード20を登録させた場合、画面表示装置4にコンピューターが選んだ例えばダイヤの「10」が表示される。

【0014】このダイヤの「10」は赤のマークで2倍、偶数で2倍、数字が同じ「10」となると13倍になるルールとなっているので、ダイヤの「10」を登録させた子の合計は17倍で、掛けたチップの枚数に相当する数字の番号登録が「3」とすると、 $17 \times 3 = 51$ 点となる。親はハートの「5」であるので、赤マークで2倍となり、掛けたチップの枚数が「2」とあるとすると $2 \times 2 = 4$ 点となる。また別の子はスペードの「7」であるので、これは黒マークの奇数であるので外れとなり、掛けたチップの枚数に相当する「4」がマイナス点となる。なおこの場合、コンピューターが選らぶカードは、読み込んだカードと同一になるとは限らず、全員がマイナス点になる場合もある。次に判定ボタン9を押すと、参加者の番号順にその得点が画面表示装置4に一覧で得点が表示される。一度に表示される人数は4名程度であるので参加者が多い場合は、判定ボタン9を再度押すと、画面が切り替わって5番目以降の人の得点が表示される。

【0015】以下同様に、複数回ゲームを行なった後、

「+」の足し算選択ボタン6を押しながら判定ボタン9を押すと、全ゲームの合計得点が参加者の番号順に画面表示装置4に表示される。

【0016】次にブラックジャックとルーレットの赤黒を合体させたブラックジャックルーレットを行なう場合について説明する。先ずゲーム機1のスタートボタン12を押し、ブラックジャックルーレットを選定する番号登録ボタン3の「2」のボタンを押し、更にストップボタン13を押すと、ゲームのソフトウェア23のソフトが選定される。

【0017】次に参加者の中からジャンケンで親を決める。親はコードカード20を良く切って、裏向きにして参加者に2枚ずつ配る。次に親は、「1」の番号登録ボタン3を押してから、自分のコードカード20の2枚を裏向きにして光学的な読取装置5に当てて読み取りを行なわせる。次にコンピューターが選ぶトランプのカードの赤か白を予想して赤カード選択ボタン10か黒カード選択ボタン11の何れか一方のボタンを押してからストップボタン13を押すと、親の登録が終わる。

【0018】次に子は、「2」の番号登録ボタン3を押してから、自分の2枚のコードカード20を読取装置で読み取りを行なわせる。次にコンピューターが選ぶトランプのカードの赤か白を予想して赤カード選択ボタン10か黒カード選択ボタン11のボタンを押してからストップボタン13を押すと、子の登録が終わる。

【0019】以下同様に、順に子が登録して全員の登録が終了したら、親はスタートボタン12を押すと、ゲームのソフトウェア23が作動し、中央に設けた数字表示の番号登録ボタン3が順次点滅を開始し、何回か点滅が回転しているところで、親がストップボタン13を押すと、ピピピピーという音と共に1か所の番号登録ボタン3で止る。この後、その停止した番号登録ボタン3の数字と同じ数字の1枚のカードが画面表示装置4に表示される。

【0020】例えば、コンピューターが選んで画面表示装置4にハートの「9」が表示されと、親が登録したコードカード20がスペードの「5」とダイヤの「3」で赤カード選択ボタン10を選択していたとすると、コンピューターが選んだトランプが赤のハートであるので、3枚の数字が加算されて合計点17点となる。また1番目の子が登録したコードカード20がクラブの「7」とダイヤの「4」で赤カード選択ボタン10を選択していたとすると、3枚の数字が加算されて合計点20点となる。また他の子が赤カード選択ボタン10を選んで3枚の合計が25点となると、21点を越えているので得点は0となる。また黒カード選択ボタン11を選定した子は、コンピューターが赤のハートを選んだので、外れとなり得点はその合計のマイナス点となる。

【0021】判定ボタン9を押すと、参加者の番号順にその得点が画面表示装置4に表示され、合計点が21点

に近い人が勝となるので、合計点が20点の1番目の子が勝となり、親は子に20点支払うと共に、黒を選定した子は、勝った1番目の子に自分の合計点を支払う。

【0022】以下同様に、複数回ゲームを行なった後、「+」の足し算選択ボタン6を押しながら判定ボタン9を押すと、全ゲームの合計得点が参加者の番号順に画面表示装置4に表示される。なおこの場合、チップを用意し、点数に応じたチップの交換を行っても良い。

【0023】図3は本発明の他の実施の形態を示すもので、これはコードカード20に力士の顔の絵や写真24と、この力士の能力データを記録した二次元デジタルコード25を印刷した大相撲ゲームのカードである。この二次元デジタルコード25は正形状の黒白斑点模様の中に500語程度の大量のデータを記録でき、縞状のバーコードに比べて、得意技や勝率、身長、体重、番付順位などの大量のデータを記録することができる。なおこの能力データはカード裏面にも文字で印刷されている。

【0024】この大相撲ゲームは、先ずゲーム機1のスタートボタン12を押し、大相撲ゲームを選定する番号登録ボタン3の「3」のボタンを押し、更にストップボタン13を押すと、ゲームのソフトウェア23のソフトが選定される。

【0025】対戦する参加者は2人で、先ず1人が自分が選んだ力士の1枚のコードカード20を読取装置5に当てるとピーという音がして二次元デジタルコード25に記録されている能力データを読み取らせる。次に対戦相手も同様に自分が選んだ力士の1枚のコードカード20を読取装置5に当てて二次元デジタルコード25に記録されている能力データを読み取らせる。

【0026】次にスタートボタン12を押すと、ゲームのソフトウェア23が作動し、中央に設けた数字表示の番号登録ボタン3が順次点滅を開始し、何回か点滅が回転しているところで、親がストップボタン13を押すと、ピピピピという音と共にある1か所の番号登録ボタン3で止る。この後、コンピューターが選んだ決り技により、両力士の能力を比較して、勝った力士名と決まり技が画面表示装置4に表示される。この結果、勝った人は負けた人のコードカード20をもらうことができる。

【0027】なお上記説明では大相撲ゲームについて示したが、プロレスゲームや、ゴルフゲーム、競馬ゲーム、怪獣ゲームなど、個別の能力データを二次元デジタルコード25に記録しておくことにより、コンピューターが選んだ条件により勝敗を決めてそのコードカード20の

やり取りをするようにすれば更にゲームを楽しむことができる。また野球ゲームやサッカーゲームのように各チームの選手毎の能力データを二次元デジタルコード25に記録したコードカード20を使用することによりチームプレイも楽しむことができ、更に印刷したゲーム盤を併用することにより、他人数で意外性のある楽しいゲームを行なうことができる。

【0028】

【発明の効果】以上説明した如く本発明に係るコードカードゲーム機によれば、カードゲームとコンピューターゲームとを組み合わせ、バーコードや二次元デジタルコードで印刷したコードカードを光学的な読取装置に読み込ませて、コンピューターが選んだ条件により勝敗を判定するので、同時に多人数でも遊ぶことができると共に、時間的なタイミングや複雑な条件設定ができ、またゲーム盤と組み合わせ使用することもできるので、現実感があって更に面白く遊ぶことができるものである。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の一形態によるゲーム機とコードカードを示す斜視図である。

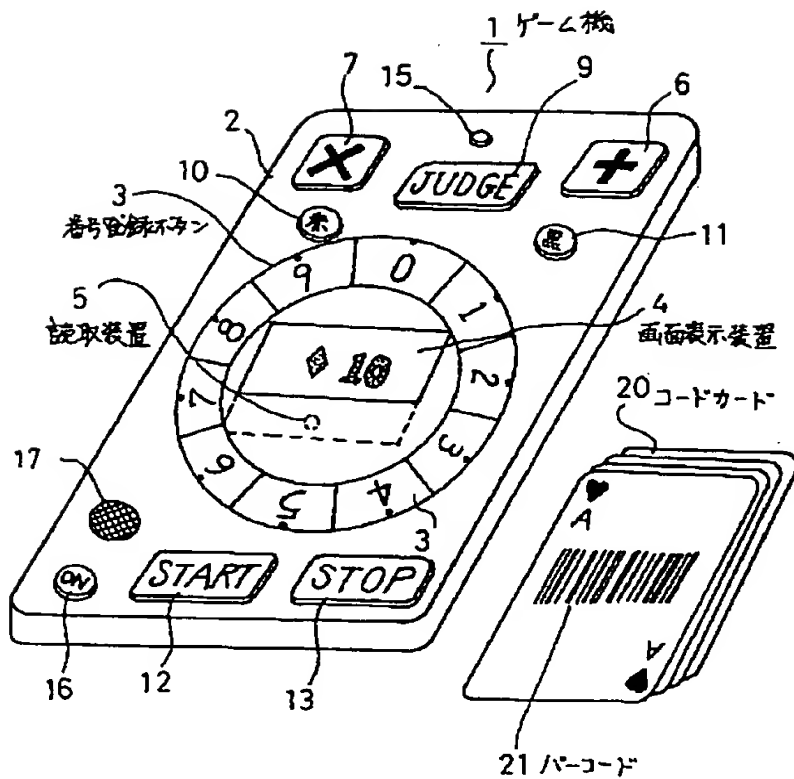
【図2】図1に示すゲーム機の内部構造の概略を示す説明図である。

【図3】本発明の他の実施の形態による二次元デジタルコードを印刷した大相撲カードを示す表面図である。

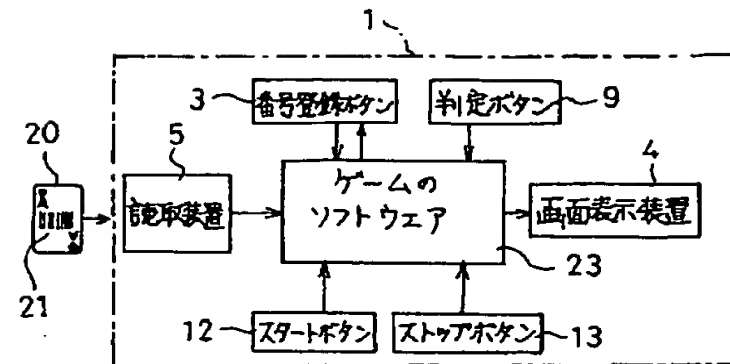
【符合の説明】

- 1 ゲーム機
- 2 本体ケース
- 3 番号登録ボタン
- 4 画面表示装置
- 5 光学的な読取装置
- 6 足し算選択ボタン
- 7 掛け算選択ボタン
- 9 判定ボタン
- 10 赤カード選択ボタン
- 11 黒カード選択ボタン
- 12 スタートボタン
- 13 ストップボタン
- 16 電源スイッチ
- 20 コードカード
- 21 バーコード
- 23 ゲームのソフトウェア
- 25 二次元デジタルコード

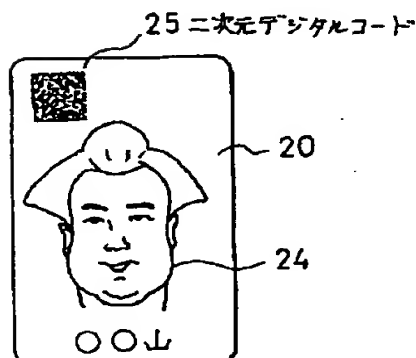
【図1】



【図2】



【図3】



【手続補正書】

【提出日】平成8年3月13日

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正内容】

【0017】次に参加者の中からじゃんけんで親を決める。親はコードカード20を良く切って、裏向きにして参加者に2枚ずつ配る。次に親は、「1」の番号登録ボタン3を押してから、自分のコードカード20の2枚を裏向きにして光学的な読取装置5に当てて読み取りを行なわせる。次にコンピューターが選ぶトランプのカードの赤か黒を予想して赤カード選択ボタン10か黒カード選択ボ

タン11の何れか一方のボタンを押してからストップボタン13を押すと、親の登録が終わる。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正内容】

【0018】次に子は、「2」の番号登録ボタン3を押してから、自分の2枚のコードカード20を読取装置で読み取りを行なわせる。次にコンピューターが選ぶトランプのカードの赤か黒を予想して赤カード選択ボタン10か黒カード選択ボタン11のボタンを押してからストップボタン13を押すと、子の登録が終わる。

BEST AVAILABLE COPY

THIS PAGE BLANK (USPTO)